

**BINUS UNIVERSITY**

---

**Jurusan Teknik Informatika****Skripsi Sarjana Komputer****Semester Ganjil tahun 2010/2011**

**APLIKASI “XIVARIA EDITOR” DAN  
GAME ACTION TACTICAL TURN BASED 3D “XIVARIA WAR”  
DENGAN PENDEKATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE  
MENGUNAKAN JMONKEYENGINE 2.0**

**William Salim      1100001830****Albertus Agung    1100038026****Ferry Yuwono      1100047693****Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang *editor* dan *game* 3D yang ber-*genre action tactical turn based* yang menggunakan *artificial intelligence* dengan jMonkeyEngine 2.0. Metodologi yang digunakan dalam penelitian adalah studi literatur, analisis kebutuhan pengguna, dan analisis *game* sejenis. Hasil yang dicapai dari penelitian ini adalah *game* bergrafik 3D berjudul “Xivaria War” yang menggunakan pendekatan *Artificial Intelligence*. Penelitian ini juga menghasilkan aplikasi “Xivaria Editor” yang berguna dalam pembuatan dunia pertempuran dan penempatan obyek dalam *game*. Simpulan yang didapat dari penelitian skripsi ini adalah terciptanya *game* dan *editor* yang dapat dijalankan pada berbagai sistem operasi, *game* 3D ber-*genre action tactical turn based* dengan pendekatan *artificial intelligence* menggunakan jMonkeyEngine 2.0, dan menjadi sarana untuk menarik minat mahasiswa dalam pengembangan *game* Indonesia.

**Kata Kunci****Game, Action tactical turn based, 3D, Artificial intelligence, jMonkeyEngine 2.0**